
HE system
PC Engine
TVスポーツ・バスケットボール
Victor
TV SPORTS
BASKETBALL
マルチタップ対応
5人までの同時プレイ可能
HuCARD

このたびは、ビクター音楽産業株式会社のHuCARD、"TVスポーツ・バスケットボール"をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

---

1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりしないでください。

2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因になります。

3 端子部が、もし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいてください。

健康に関する注意

本ソフトを使用される場合は、極力疲れた状態で使用する事は避け、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
長時間ゲームを続ける場合は健康のため、1時間ごとに10〜15分の休みを取って下さい。
またごく稀に、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状が現れるという例が報告されています。
こうした症状を経験した事のある人は、テレビゲームをする前に必ず医師に相談してください。
また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師に相談して下さい。

※リセット方法
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDはPCエンジン専用のゲームカードです。

すっげーリアルなプロバスケットボールだ。きみはもうコートの中だ！ドリブルだ！パスだ！ディフェンスを交わせ！よし、一気にシュートだ！メンバーは、皆熱いやつらばかり。彼らを思いのままに動かして勝利へひた走れ！
「TVスポーツ・バスケットボール」はエキサイティングなゲームを約束するぞ！

1 ゲームの始め方



起動

PCエンジン本体にカードを正しく差し込み、電源を入れてください。ゲームが起動するとタイトル画面となります。RUNボタンを押すとメインメニューが表示されます。

メインメニューの説明



EXHIBITION（エグジビション）：練習モードです。リーグの勝敗に関係なく、ゲームを楽しむことができます。

LEAGUE（リーグ）：8チームによるリーグ戦を行い、地区優勝プレイオフを経て、総合優勝を競うモードです。

CLIPBOARD（クリップボード）：リーグの順位や試合のスケジュール、各チームの選手データを見ることができます。

2 ゲームの手順

EXHIBITION(エグジビジョン)



チームセレクト画面

カーソルの中の文字はHがホーム、Vがビジターを示します。

★1PLAYER

　コンピューター相手の対戦です。まず、チームセレクト画面で自分とコンピューターのチームをセレクトします。最初に選んだチームが自分のチーム(ホームチーム)、次に選んだチームが相手チーム(ビジターチーム)となります。

　チームを選んだら、次にゲームの長さを決めます。1クオーターの時間を3、6、9、12分の中から選べますので、希望の時間をセレクトします。

　続いて選手交代画面が現れます。

選手交代などメンバー設定の変更がなければ「DONE」を選択してゲーム・スタートです。

★2PLAYER(マルチタップが必要)

　1対1の対戦モードです。パッド1がホームチーム、パッド2がビジターチームとなります。

　パッド1でクォーター・タイムを選び、メンバー画面で「DONE」を選択してゲーム・スタートです。

★TEAMMATES(マルチタップが必要)



ジョイパッド・セレクト画面

パッドをすべて「not used」(未使用)にするとゲームはコンピューター同士による自動進行となります。

　マルチタップを使って5人までプレイに参加できるモードです。

まず、ジョイパッド・セレクト画面で、それぞれのパッドをビジターチーム、ホームチームのどちらかに割り当てます。

(このセレクトはパッド1で行います)

割り当てが決まったらSTART GAMEを選択します。

　チーム・セレクト画面では、各チームの一番若い数字のパッドがチームセレクトをするパッドになります。ホームチーム、ビジターチーム、プレイ時間を選び、メンバー画面で「DONE」を選ぶとゲーム・スタートです。

・ゲーム中は、チームセレクトをしたプレイヤーがコーチ役として、コールプレイ、選手交代のタイムアウトを指示します。
・パッドを割り当てたプレイヤーのユニフォームの色をよく覚えておいて下さい。
ゲーム中は、その色のプレイヤーをコントロールすることになります。
・パッドを一方のチームのみに割り当てると相手はコンピューター・チームになります。

LEAGUE(リーグ戦)

「TVスポーツ・リーグ」は、東地区（イースト・ディビジョン）、西地区（ウェスト・ディビジョン）の2つのディビジョンの各4チーム、計8チームで構成されています。リーグは10週にわたって行われ、各地区の1位、2位のプレイオフを経て優勝決定ゲームで終了します。

なお、リーグ戦の試合時間は1クォーター12分固定で、また、モードは「1PLAYER」モードのみとなっています。

★NEW SEASON

新しくリーグ戦をスタートさせます。

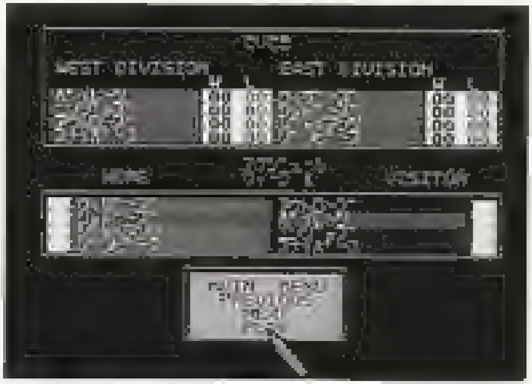
★CONTINUE

パスワード方式でリーグ戦を続けるモードです。

パスワード画面でパスワードを打ち込みます。「END」でパスワード決定、「DEL」は打ち間違えた文字の削除です。

リーグ戦の始め方

①メインメニューで「LEAGUE」を選択します。
②「NEW SEASON」を選択します。
③チームセレクト画面で自分のチームを選択します。
④ゲームセレクト画面で「PLAY」を選択します。
⑤ゲーム開始のアナウンスが表示され、選手交代画面が現れます。メンバー・チェンジなどメンバー設定の変更が必要なければ「DONE」を選んでゲーム・スタートです。



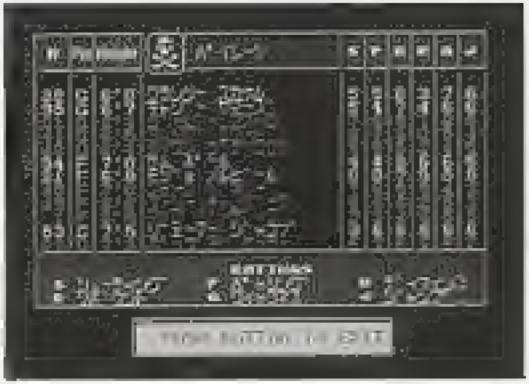
ゲームセレクト画面

成績のWは勝ち数、Lは負け数。スケジュールのチーム名欄の空欄には試合後、各試合の結果がW（勝）、L（負）の記号で入ります。

CLIPBOARD(クリップボード)

各チームのメンバーの戦力や、チームの成績が表示されます。

★EXAMINE TEAM(メンバー表)



各チームのメンバー・データを数字で表しています。各項目は、1～8の数字で表され、数字が大きいほど高い能力となります。

S：シューティング　…シュート力。
P：パッシング　…パスのうまさ。
D：ディフェンス　…ディフェンス力。相手パスのスティール確率に関係。
R：リバウンディング…リバウンドを取る能力。
Q：クイックネス　…すばやさ。ドリブリングのすばやさ、相手選手のマークの確実さなどに関係。
J：ジャンピング　…ジャンプ力。ジャンプしてのリバウンドやブロックに関係。

注意：試合中はこのデータは見れませんので、試合前に十分チェックしておいて下さい。自分のチームの選手交代、相手の有力選手チェックのため、敵、味方両チームの全メンバーのデータをメモしておくことをおすすめします。

#：背番号
POS：ポジション
　G：ガード
　F：フォワード
　C：センター
HEIGHT：身長（フィート）

★STANDING／SCHEDULLE（成績表/スケジュール）

リーグの順位とスケジュールが表示されます。

3 ゲーム中の操作方法

ゲーム中の基本的なルールは「TVスポーツ・リーグ」で定められたルールに従います。ペナルティーなどの基本ルールは、「ペナルティーについて」を参照して下さい

選手のコントロール

★「1PLAYER」「2PLAYERS」の場合

ホームチームはチームカラーの、ビジターチームは赤のユニフォームを着ています。1PLAYERモードの場合は、青くフラッシュしている選手を、2PLAYERモードでは、青くフラッシュしているホームチームと、緑にフラッシュしているビジターチームの選手をコントロールします。

オフェンス側は、ボールを持っている選手がフラッシュし、ディフェンス側では、そのチームで最後にボールを持っていた選手がフラッシュします。ディフェンスのとき①ボタンを押すと、ボールにいちばん近い選手にコントロールが移ります。

★「TEAMMATES」の場合

TEAMMATESモードではジョイパッド・セレクト画面で選んだ色の選手を各自がコントロールします。（TEAMMATES参照）

★タイムアウト

オフェンスチームは試合中タイムアウトを要請できます。RUNボタンでポーズさせて、続けて①ボタンを押せば、選手交代画面が表示されます。

タイムアウトを取れる回数は、試合前に設定したクォーター・タイムにより決定します。3、6、9、12分／クォーターで、それぞれ2、3、4、5回までとなっています。

操作方法〈オフェンス〉

原則としてプレイヤーの動きは✣キーでコントロールします。

★ドリブル

ボールを持った選手を動かすとドリブルをはじめます。
ドリブルを一度中断しボールを持った後はドリブルはできません。

★パス

パスは①ボタンで行います。ボールを持つと、コンピューターが自動的にパスの可能な味方選手を選んで、その選手の上に背番号入りの○印を表示します。①ボタンを押すと、その選手にボールをパスします。
選手の上に表示される○印の色は、パスが相手ディフェンスに奪われる可能性を示しています。緑は安全なパス、赤はちょっと危険なパス、黒は非常に危険なパスです。
「TEAMMATES」モードの場合、プレイヤーに割り振られていない選手（コンピューターがコントロールしている選手）がボールを持つと、パスの○印は表示されません。このときは、パッドの①ボタンでパスの要求ができます。

★シュート

シュートも①ボタンで行います。①ボタンを押している間選手がジャンプします。選手が着地するまでの適当なタイミングで①ボタンを離して下さい。シュートを放ちます。いちばん高くジャンプしたところで、①ボタンを離すのがベスト・ショットです。シュートは1ゴール2得点、3ポイント・シュートでは3得点となります。

選手は個性によってそれぞれ得意なシュートを持っているので、効果的な得点のためには自分のチームの各選手の個性を早くつかむことです。代表的なシュートには次のものがあります。

- ●3ポイント・シュート：3ポイントライン外からのシュート。
- ●ダンク・シュート：バスケット・ゴールにボールを押し込むシュート。
  ゴール下で✣ボタンの↑キーを押しながら①ボタンを押すとダンク・シュートを放ちます。
- ●ジャンプショット：片手でのジャンプ・シュート。

★フリースロー

バックボードに、左右に移動する緑色のバーが現れます。①ボタンを押したままよく狙ってください。離すとその位置へシュートします。5秒以上ボタンを押したままにしていると、コンピューターが自動的にシュートします。フリースローを行う選手は、自動的にファウルされた選手が担当します。

フリースローによるゴールは、1ゴールにつき1点の得点となります。

★パンプフェイク

シュートするように見せかけて、シュート前に相手ディフェンスをジャンプさせてしまう時間差攻撃をパンプフェイクと呼びます。

フロントコートでボールを持っているとき、②ボタンを押すとパンプフェイクとなります。パンプフェイクで、ディフェンスをジャンプさせてしまえば、シュートがより確実になります。

操作方法(ディフェンス)

④ボタンを操作して、ボールを持っている選手の行く手をはばむようにコントロールしてください。

★スティール

相手からボールを奪うことをスティールと呼びます。スティールは、次の方法で行います。
①ボールを持っている選手の前に立ちはだかり①ボタンをすばやく押す。
②パスされたボールに走って飛びつく。
③パスが渡りそうな選手(相手チームのエースなど)をぴったりマークする。
スティールがうまくいく確率は、その選手のディフェンス力(CLIPBOARD参照)によって左右されます。
ただし、スティールに失敗したときはファウルを取られることがありますので注意してください。

★ブロック

シュートした相手選手とゴールの間に自分の選手がいるとき、相手シュートのブロックができます。相手選手がシュートを放つタイミングに合わせ①ボタンを押して下さい。ジャンプの高さや相手との距離のタイミングによって、ブロックが決まります。
ただし、スティールと同様に失敗するとファウルを取られることがあります。

★リバウンド

ゴールを外れてボードからはね返ってきたボールを奪うことをリバウンドと呼びます。リバウンドは、基本的にボールの落下点に一番近い選手が行います。自分の選手が落下地点に近いとき、ボールの落下に合わせて①ボタンを押すとジャンプしてのリバウンドとなり、リバウンドを奪いやすくなります。

リバウンドの奪える確率は、その選手のリバウンド力に左右されます。

プレイコール画面

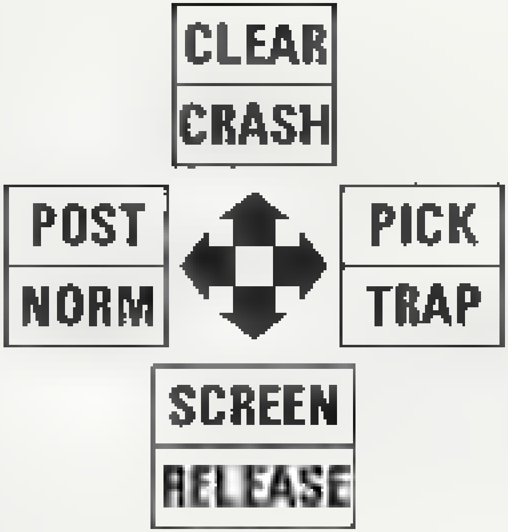


コートの中央を選手達が横切るときに、画面中央に表示されているのがプレイコール画面です。この画面で、自分のチームの選手達にプレイコール(作戦指示)できます。黄色(上)のボックスがオフェンス用プレイコール、青(下)のボックスがディフェンス用プレイコールを示しています。✥ボタンで上下左右から選びながら①ボタンを押して指示を与えます。(指示が伝わるとチーム名表示が一瞬消えます)

★オフェンス・コール

オフェンス側が選んだプレイコールは、フロントコートでSELECTボタンを押すことにより効果します。選ばれたプレイコールは、新しいプレイコールを指示するまで記憶されていますので、チャンスがきたら何度でもSELECTボタンを押して下さい。

・CLEAR(クリア)：✥ボタンの上＋①ボタン
　オフェンス制限時間（24秒）のラスト８秒に指示できます。ボールを持っている選手のために他の選手がディフェンス側の邪魔をして場所を空けてくれます。
・PICK(ピック)：✥ボタンの右＋①ボタン
　オフェンス制限時間（24秒）のラスト３秒に指示できます。マークしている相手選手とバスケットの間に、オフェンス側の選手が入り込み、シュートのチャンスを作ります。
・SCREEN(スクリーン)：✥ボタンの下＋①ボタン
　オフェンス制限時間（24秒）のラスト３秒に指示できます。オフェンス側の選手が、ボールを持っている選手とマークしている選手の間に入り、シュートがうまく入るように助けます。
・POST(ポスト)：✥ボタンの左＋①ボタン
　このプレイコールには時間制限はありません。コート中央に選手を一人立たせ、パスを使ってゴールを狙います。



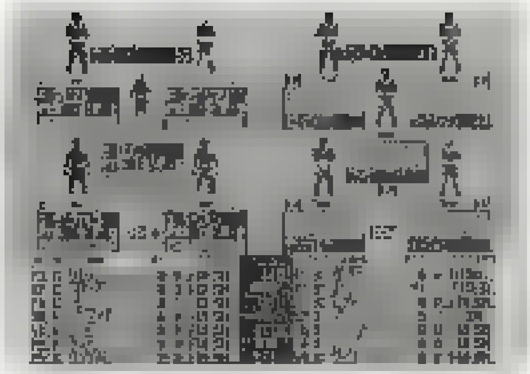
★ディフェンス・コール

ディフェンス側の選んだプレイコールは、チームがディフェンス側に回ったとき常に効果します。変更するときは、プレイコール画面で新たなプレイコールをセレクトして下さい。

CRASH（クラッシュ）：Ⅱボタンの上＋Ⅰボタン
　シュートされたとき、ガードがバスケットに走りリバウンドを取ろうとします。
TRAP（トラップ）：Ⅱボタンの右＋Ⅰボタン
　ガード2人でボールを持っている選手をマークします。スティールできる確率は増えますが、その分、他の選手のマークは甘くなります。
RELEASE（リリース）：Ⅱボタンの下＋Ⅰボタン
　シュートされたとき、ガードがバスケットの周りから離れます。リバウンドは取りにくくなりますが、シュートを決められたときには、遠くの選手へパスしてすばやく攻撃できます。
NORM（ノーマル）：Ⅱボタンの左＋Ⅰボタン
　選手達は自分の防衛力にあわせて、オフェンス側の選手をマークします。シュートされたときは、センターとフォワードがリバウンドを取りに行き、ガードは戻ります。

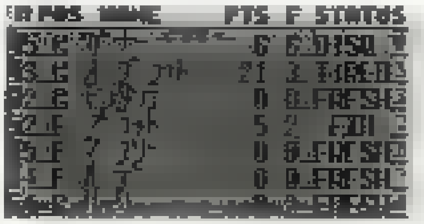
選手交代画面の操作方法

選手交代画面は、各クォーターの終了時とタイムアウトを取ったときに表示されます。この画面では、各選手のポジションや成績、マークしている相手、そして選手の疲労状態が表示されます。



選手交代画面



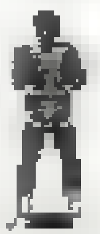
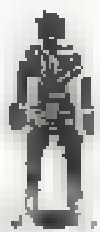
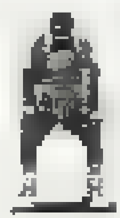


●控え選手
\# 背番号　PTS ポイント数
POS ポジション　F ファウル数
NAME 名前　STATUS 疲労状態
ジョイパットNo

★選手の疲労状態

選手の動きが鈍くなったり、シュートが決まらなくなったり、ファウルをおかしやすくなったりしたときは、ここで選手の疲労状態をチェックして下さい。
出場選手の疲労度は選手のグラフィックで、控え選手の疲労度は文字で表示されています。

出場選手の疲労度

状態	元気	疲れている	へとへとに疲れきっている	退場
控え選手(英文字表示)	FRESH	TIRED	EXH	DISQ
[illegible](グラフィック表示)				

疲れた選手はベンチで休ませ、元気な選手をコートに呼び出して、常にチームを最高の状態にまとめてください。

★選手の交代

交代させたい選手にボールを合わせ①ボタンを押します（選ばれると、選手の名前が点滅します）。次に控え選手のリストから交代選手を✣ボタンで選びます。①ボタンを押すと選手交代となります。特に交替させる必要がないときは「DONE」にボールを合わせ①ボタンを押してコートに戻ります。

2 PLAYERモードのときは、両チームが“DONE”をセレクトするとコートに戻ります。TEAM-MATESモードのときは、各チームのコーチ役のプレーヤーがこれらの操作をします。

★ポジションの変更

ポジションの変更も選手交替と同様です。出場選手同士を✣ボタンと①ボタンでセレクトすると、ポジションの交代となります。

★ディフェンスレベルの変更

各選手のディフェンスレベルは、黄色の小さなボックスにL１～L４で表示されています。数字が大きくなるほど、相手パスのスティールなど積極的なディフェンスを行ないます。しかし、同時にファウルを取られる回数も多くなりますので適度なレベル設定が必要です。

ディフェンスレベルを変更するときは、ボールを選手に合わせて①ボタンを押してください。

★マークする相手の変更

選手交代と同様①ボタンで選手を指定したら、相手チームにカーソルを持っていき、マークする相手選手を①ボタンで指名します。ボックス下の選手名が変わります。

4 ペナルティについて

「TVスポーツ・リーグ」では選手、及びボールはコート外に出ないようになっています。従って、アウト・オブ・バウンズ（いわゆるアウト）やサイドラインからのスロー・インに関するルールはありません。

ファウル

次の行為がファウルとみなされ、ペナルティをとられます。

- ・ホールディング：手や腕で相手を押える。
- ・プッシング：手や体で相手を無理に押しのける。
- ・トリッピング：つまずかせる。
- ・ハッキング：手で相手をたたいたりつかんだりする。
- ・ブロッキング：手や体を突き出して相手の進行を妨げる。

ファウルをとられた選手にはファウル・ポイントがつき、逆にファウルされた選手にはフリー・スローが与えられます。フリー・スローは通常2本与えられますが、シュート最中のファウルで、そのシュートがゴールとなった場合は1本のみのフリー・スローとなります。

チャージング

ボールを持った選手が無理に進行して、相手ディフェンスに突き当たったときチャージングをとられます。ジャンプした選手がその惰性で相手に突き当たるのもチャージングとみなされます。

チャージングをとられた選手にはファウル・ポイントがつき、相手チームのスロー・インでゲーム再開となります。

トラベリング

ボールを持った選手がジャンプした後、ボールを持ったまま着地してしまったときトラベリングをとられます。

トラベリングにはファウル・ポイントはつきませんが、ボールが相手チームに渡ります。

時間ルール

オフェンス側のチームに対して、次の時間ルールがあります。いずれも相手チームのスロー・インでゲーム再開となります。

●3セコンド（3秒ルール）

オフェンス側のプレイヤーがフリー・スロー・レーン内に3秒以上とどまっていたとき、3セコンドがコールされます。

●5セコンド（5秒ルール）

ボールを持っているプレイヤーが、ドリブル、パス、シュートのいずれもしないまま5秒以上たったとき、5セコンドがコールされます。

●10セコンド（10秒ルール）

オフェンス・チームが、バックコートにとどまったまま10秒以上経過したとき、10セコンドがコールされます。

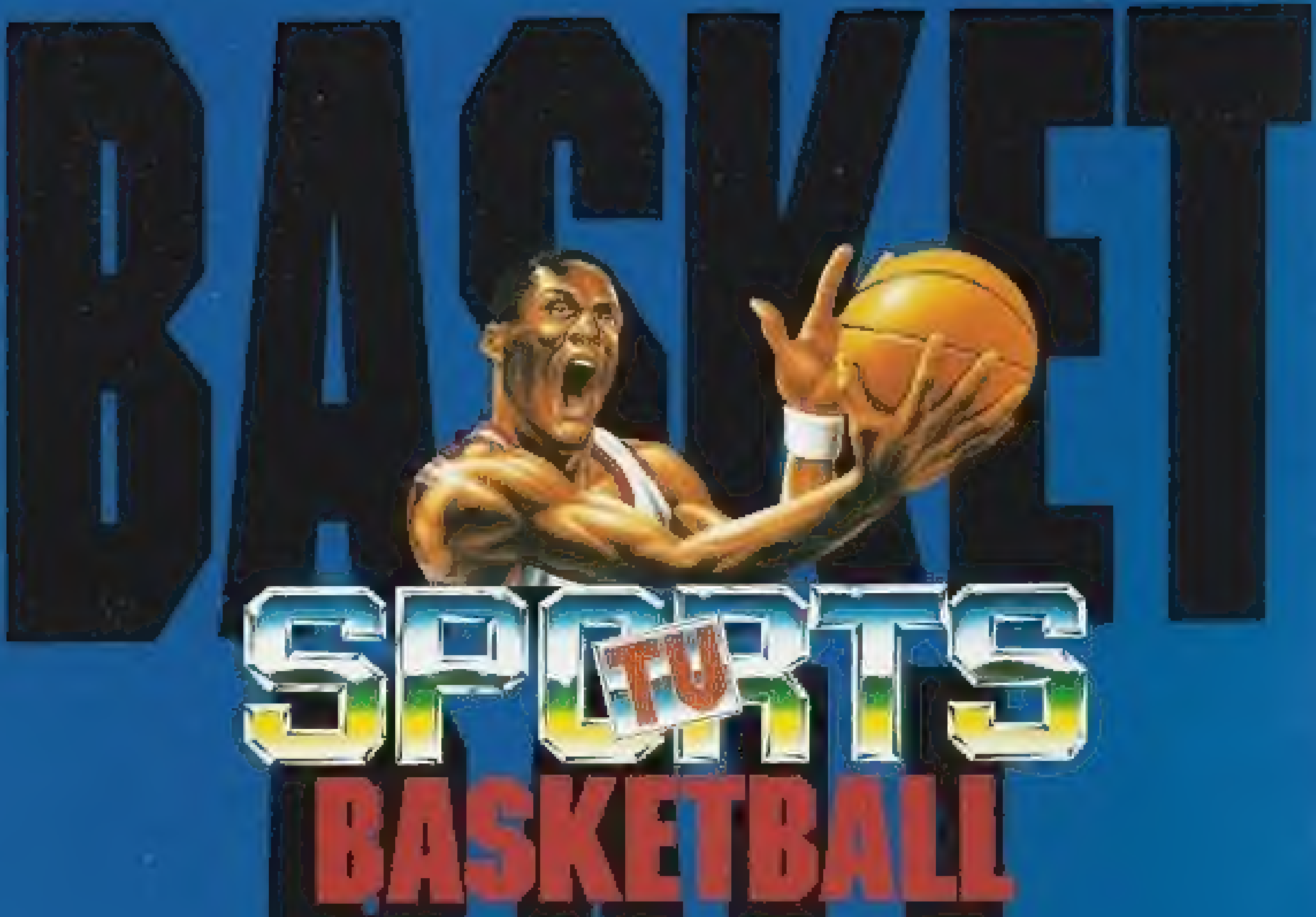
●24セコンド（24秒ルール）

フロント・コートで攻撃中のオフェンス・チームが、24秒以上シュートをしなかったとき、24セコンドがコールされます。

退場

ゲーム中、一定回数のファウルを犯したプレイヤーは退場となり、以降そのゲームには出場できなくなります。退場となるファウル回数は、クォーター・タイムによって次のように変わります。

クォータータイム	3分	6分	9分	12分
ファウルできる回数	2回	3回	4回	5回
退場となるファウル回数	3回	4回	5位	6回



このソフトに関するお問い合わせ、ご質問は、返信用封筒（君の住所、氏名を書いて62円切手をはったもの）を同封のうえ下記までお送り下さい。（お電話でのお問い合わせ、ご質問はご遠慮ください）。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株式会社「TVスポーツ・バスケットボール」
TEL 03-3423-9269

JC63014